TECLAS DIVERTIDAS





NOTA A LOS PADRES

Cualquier niño de 3 a 11 años, puede disfrutar de este juego. TECLAS DIVERTIDAS, combina letras, números, palabras y escritura en tres distintos juegos.

En el JUEGO 1, diversas letras y números descienden por la pantalla seguidas de un globo con una palabra. El niño ha de encontrar las teclas correspondientes a las letras y números que aparezcan y seguidamente escribir de forma rápida las palabras que aparece antes de que la imagen desaparezca.

En el JUEGO 2, el niño tendrá que escribir la palabra que identifican a los dibujos de colores que descienden por la pantalla.

Y por último en el JUEGO 3, el niño eligirá la palabra que identifica correctamente el dibujo que ve.

Este programa proporcionará al niño muchas horas de emoción.

Los vivos colores y la alegre música, continuarán y deleitarán al niño que aprende con estos juegos.

TECLAS DIVERTIDAS, introduce a los niños al conocimiento del ordenador, de forma fácil y divertida, a la vez que aprende a identificar, número, letras y palabras.

A. INSTRUCCIONES DE INICIO

Cómo empezar con mi HIT BIT MSX:

1. Desconectar el ordenador.
2. Colocar el cartucho en la ranura de maner firme.
3. Conectar el ordenador.

Cómo empezar con mi FM7 o Apple IIe/IIc:

1. Desconectar el ordenador.
2. Colocar el disco en la lectora Ø.
3. Conectar el ordenador y el programa cargará automáticamente.

B. COMO JUGAR CON MI HIT BIT MSX ó FM7

En la pantalla tendremos el siguiente MENU:

JUEGO 1
NIVEL 1

Podemos elegir 3 juegos diferentes, con cuatro niveles de dificultad.
Para cambiar el juego o la dificultad pulsar:
F1: para cambiar la opción (JUEGO/NIVEL).
F2: para elegir el número de juego o nivel.
F3: para comenzar a jugar.

C. COMO JUGAR CON APPLE IIe/IIc:

En el menú principal aparecen cuatro opciones:

J(J)UEGO número
(N)IVEL número
(D)IBUJOS (A PUNTO-CARGAR-CREAR)
(C)OMENZAR

Pulsa la inicial de la opción que desees utilizar:

«(J)UEGO» y «(N)IVEL» para seleccionar el juego y la dificultad.
Pulsa «(C)OMENZAR» para iniciar la partida.
Si quieres cambiar de fichero de dibujos o bien crear tus propios dibujos pulsa «(D)IBUJOS». Tendrás tres opciones:

— A PUNTO, si quieres jugar con los actuales.
— CARGAR, si quieres recuperar un fichero de dibujos que hayas creado.
— CREAR, si quieres hacer tus propios dibujos para luego jugar.

Una vez tengas «(D)IBUJOS» con la opción deseada, pulsa (C) paa «(C)OMENZAR» y sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.

¡Atención! para crear un nuevo fichero de dibujos necesitarás un disquette nuevo. Colócalo en la unidad lectora de discos cuando se te indique en la pantalla.

JUEGO 1

Pulsa las teclas que corresponden a las letras y números que desciendan por la pantalla. Después de 15 letras y números, aparecerá un globo, llevando a un niño y presentando a una palabra.
Escribe la palabra que hay en el globo para obtener puntos extras.
Aumenta el nivel si quieres que las letras y números desciendan más deprisa.
El nivel 1 y 2 usan palabras de tres letras en el globo.
El nivel 3 y 4 usan palabras de cuatro letras.

JUEGO 2

Intenta escribir e identificar el nombre de la figura que desciende por la pantalla, antes de que esta desaparezca por la línea inferior de la misma.
Hay tres intentos para identificar la palabra correcta. Estos puntos disminuyen en cada uno de los tres intentos.
Hay una pantalla especial, donde aparece sólo parte del dibujo. Intenta averiguar qué figura és. Recuerda cuál es la parte que falta. Para obtener puntos extra escribe la palabra que identifique correctamente la figura que se oculta.
En el nivel 1 sólo debes de escribir la 1.ª letra de la palabra. En los niveles 2, 3, 4, la velocidad con que desciende la palabra en la pantalla aumenta y además has de escribir enteramente la palabra antes de que la figura desaparezca.

3

JUEGO 3

Cada turno de este juego muestra figuras numeradas del 1 al 5. Una palabra aparecerá en la pantalla y tú habrás de pulsar el número que la identifica antes que la palabra desaparezca. Tienes tres intentos para escribir la palabra correctamente. Los puntos irán disminuyendo en cada uno de los intentos. Hay una partida especial en la que puedes ganar puntos extra, si identificas correctamente las figuras que aparecen enmascaradas.





Frieda Lekkerkerker es una maestra y programadora que se ha especializado en el desarrollo de juegos educativos para niños.

Ilustraciones y diseño: BILL MORRISON



